

## Mikroučební zdroje pro opětovné zapojení dospělých studentů s nízkou kvalifikací do vzdělávání a odborné přípravy

## **Příručka pro vzdělavatele dospělých**

Plán výuky

Cílem této krátké příručky je podpořit vás jako zkušeného pedagoga pracujícího s dospělými studenty s nízkou kvalifikací a marginalizovanými studenty s různými potřebami při používání videozdrojů a listů s aktivitami obsažených v sadě mikrovzdělávacích zdrojů k opětovnému zapojení dospělých studentů s nízkou kvalifikací ve vašem centru a ve vaší komunitě. Prostřednictvím této krátké příručky vám poskytneme základní informace o tématu probíraném ve videozdroji a poskytneme vám několik pokynů, které vás podpoří při zavádění a provádění doprovodné aktivity s dospělými studujícími ve vaší skupině. Cílem aktivity, která byla vytvořena jako doprovodný materiál k videozáznamu, je dále rozvíjet jejich porozumění tématu nastíněnému ve videozáznamu. V neposlední řadě vám tato příručka také představí několik otázek pro de-briefing, které můžete použít ve své skupině dospělých účastníků vzdělávání, abyste zhodnotili uživatelskou přívětivost a kvalitu aktivity, kterou jste s nimi absolvovali.

Téma této příručky se vztahuje k videozdroji *Digitální kompetence prostřednictvím sportu a zájmů.*

## Úvod k tématu

Zlepšování digitálních dovedností prostřednictvím sportu a koníčků nabízí jedinečný a poutavý přístup k posílení postavení dospělých s nízkou kvalifikací v digitální éře. Díky propojení technologií s jejich vášněmi mohou tito lidé získat cenné digitální kompetence a zároveň se věnovat aktivitám, které mají rádi. Ať už jde o používání fitness aplikací ke sledování pokroku při sportu, zvládnutí digitální fotografie při koníčcích nebo zkoumání online komunit souvisejících se zájmy, toto spojení poskytuje praktické zkušenosti s učením. Výhody jsou dvojí: dospělí s nízkou kvalifikací získají základní digitální gramotnost, která jim umožní sebejistě se pohybovat v digitálním prostředí, a díky větší účasti na naplňujících zábavách se jim zlepší životní pohoda. Tato integrace nejenže podporuje pocit úspěchu, ale také podporuje neustálé učení, čímž odemyká nové příležitosti pro osobní růst a kariérní vyhlídky.

## Úvod k aktivitě

Na základě případové studie se žáci seznámí s projektem @homeWork programu Erasmus+, jehož cílem je posílit postavení neaktivních žen a žen v domácnosti tím, že zlepší jejich dovednosti v používání chytrých telefonů, tabletů a počítačů. Projekt se zaměřuje na to, aby jim umožnil rozvíjet kompetence v oblasti módního návrhářství jako záliby. Žáci mají také možnost vyzkoušet si aktivitu "Exploring Technology in Sports and Hobbies", která jim umožní propojit jejich digitální dovednosti se sportem a koníčky a podpořit tak kreativitu, inovace a digitální kompetence.

Použití tohoto zdroje se skupinou

## Chcete-li tento zdroj použít s dospělými studenty ve vaší místní skupině, doporučujeme jim nejprve pustit video zdroj a představit jim téma Digitální kompetence prostřednictvím sportu a zájmů. Toto video pomůže učícím se osobám pochopit téma předtím, než začnou s aktivitou (Learner Handout). Jakmile získají obecné znalosti o tématu, budou moci začít s handoutem. Pro tento účel doporučujeme vytisknout jeden handout pro každého žáka k vyplnění. Jediné, co žáci k tomuto zdroji potřebují, je pero k vyplnění handoutu pro žáky a počítač ke zhlédnutí videa. Vyplnění tohoto zdroje zabere celkem jednu hodinu.

## Otázky pro de-briefing

● Jaký klíčový poznatek jste si odnesli z této případové studie a aktivity, kterou jste zkoumali v příručce pro žáky? Jak jej můžete aplikovat na svůj vlastní život nebo práci?

● Jak se vám líbila aktivita " Exploring Technology in Sports and Hobbies" (Zkoumání technologií ve sportu a zájmových činnostech)? Pomohla vám zlepšit vaše digitální kompetence?

● Jak si myslíte, že lze digitální prvky začlenit do sportu a koníčků? Máte nějaké další nápady?

● Proč si myslíte, že je důležité využívat sport a záliby k budování digitálních kompetencí? Jak to může žákům pomoci?

